Fisher-Price®

G2839
Mode d'emploi

Conservez ce mode d'emploi pour vous y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes.

Fonctionne avec trois piles AA fournies.

Le remplacement des piles doit être effectué par un adulte.

Outil nécessaire pour le remplacement des piles : un tournevis cruciforme (non inclus).



www.fisher-price.com

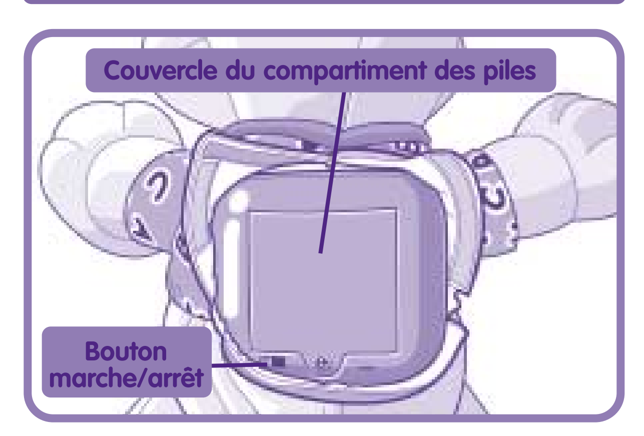
Avant utilisation

⚠ MISE EN GARDE

Conserver les petits éléments tels que la languette en plastique hors de la portée des enfants. Jeter la languette en plastique.

Remarque : une languette en plastique a été fixée au jouet pour permettre d'essayer celui-ci en magasin. Cette languette doit être retirée pour une utilisation normale. Si cela n'a pas déjà été fait (vérifiez au dos du jouet), ouvrez les attaches et tirez sur la languette. Refermez les attaches et jetez la languette.

Remplacement des piles



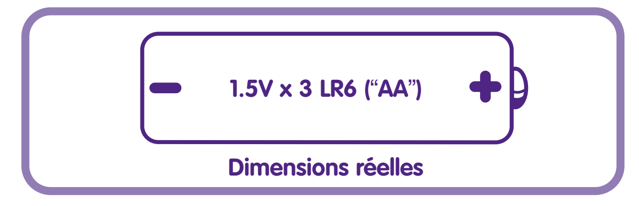
Pour de meilleurs résultats, il est recommandé de remplacer les piles fournies par trois piles alcalines neuves AA/LR6.

- Ouvrez les attaches au dos du jouet pour accéder au compartiment des piles.
- Desserrez les vis du couvercle avec un tournevis cruciforme. Retirez le couvercle. Jeter les piles usées.
- Insérez trois piles **alcalines** AA/LR6 neuves.

Conseil : il est recommandé d'utiliser des piles **alcalines** car elles durent plus longtemps.

- Replacez le couvercle et revissez-le avec un tournevis cruciforme. Ne pas trop serrer.
- Refermez les attaches au dos du jouet.
- Lorsque les sons ou les lumières du jouet faiblissent ou s'arrêtent, il est temps pour un adulte de changer les piles.

Mises en garde au sujet des piles



Des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommagerl le jouet. Pour éviter tout écoulement des piles :

- Ne pas mélanger des piles usées avec des piles neuves ou différents types de piles : alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Insérer les piles comme indiqué à l'intérieur du compartiment des piles.
- Enlever les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période. Ne jamais laisser des piles usées dans le jouet. Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage. Ne pas jeter les piles au feu. Les piles pourraient exploser ou couler.
- Ne jamais court-circuiter les bornes des piles.
- Utiliser uniquement des piles de même type ou de type équivalent, comme conseillé.
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du jouet avant chargement.
- En cas d'utilisation de piles rechargeables, celles-ci ne doivent être chargées que par un adulte.

NMB-003

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

2 modes de jeu interactifs !

- Le bouton de sélection des modes est situé sur le pied gauche du chiot.
- Appuyez sur le pied gauche pour mettre le jouet en marche : le jouet est en mode apprentissage. Apppuyez de nouveau pour passer en mode musique. Appuyez encore une fois pour éteindre le jouet.

Remarque : *Si vous souhaitez que l'enfant joue avec ce jouet comme avec une peluche sans sons et sans lumières, un bouton marche/arrêt est situé au dos du jouet. Ouvrez les attaches et glissez le bouton sur arrêt ○ ou sur marche ● .*

- Des batteries faibles peuvent affecter le fonctionnement du jouet, y compris le son et les lumières, et vous risquez de ne plus pouvoir éteindre le jouet.
- Remplacez toutes les piles par des piles alcalines uniquement.



ABC Mode Apprentissage

- Appuyez sur le pied droit, la main gauche, le nez, le ventre ou l'oreille droite du chiot pour apprendre les parties du corps. Appuyez de nouveau pour apprendre une couleur.
- Pressez la note ♪ sur la main droite du chiot pour entendre la chanson de l'alphabet. Appuyez de nouveau pour entendre une chanson amusante sur les couleurs, une chanson sur les chiffres et une chanson sur les parties du corps.

♪ Mode Musique

- Appuyez sur le pied droit du chiot pour entendre une chanson. Appuyez de nouveau pour entendre une phrase amusante.
- Pressez la note ♪ sur la main droite du chiot pour entendre une chanson sur les parties du coprs. Appuyez de nouveau pour entendre une phrase amusante.
- Pressez l'oreille droite du chiot pour entendre la chanson « Est-ce que tu as de grandes oreilles ? ». Pressez de nouveau pour entendre une phrase amusante.
- Pressez la main gauche du chiot pour entendre la chanson « Mon Bon Pâtissier ». Pressez de nouveau pour entendre une phrase amusante.
- Appuyez sur le ventre du chiot pour entendre la chanson « Si tu es content et que tu le sais ». Appuyez de nouveau pour entendre le chiot rire et aboyer.
- Appuyez sur le nez du chiot pour entendre la chanson « L'Araignée a escaladé la gouttière ». Appuyez de nouveau pour entendre une phrase amusante.

Entretien

• Nettoyez ce jouet avec un chiffon propre légèrement imbibé d'eau savonneuse. Ne pas le plonger dans l'eau.
• Il n'existe pas de pièces de rechange pour ce jouet. Ne pas le démonter.

Informations consommateurs

FRANCE Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com.
CANADA Questions? 1-800-567-7724. Mattel Canada Inc., 6155 Freemont Blvd., Mississauga, Ontario L5R 3W2.
GREAT BRITAIN Mattel UK Ltd, Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline: 01628 500302.
SCHWEIZ Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.
BELGIË/BELGIQUE Mattel Belgium, Consumentenservice, Trade Mart Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels, telefoon (02) 4785941.

Créez tout un monde d'éveil à la maison !

Collectionnez tous les jouets **Laugh & Learn.**
Chaque jouet répond à un besoin spécifique de l'apprentissage de bébé !



G2839a-0721
IMPRIMÉ EN CHINE